

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER
EXTENSÃO – SALA TRIGUEÑA

Carla Varela
Claudemir Foratini de Oliveira

PLANO DE AÇÃO DE 2017

IVINHEMA/MS

2017

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER
EXTENSÃO – SALA TRIGUENÃ

Carla Varela
Claudemir Foratini de Oliveira

PLANO DE AÇÃO DE 2017

Este plano será executado pelo PROGETEC
Claudemir Foratini de Oliveira da Escola
Estadual Senador Filinto Muller - Extensão no
município de Ivinhema/MS, sob a
coordenação da professora multiplicadora do
NTE de Nova Andradina, Carla Varela.

IVINHEMA - MS
2017

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO.....	4
2. INTRODUÇÃO:	4
3. JUSTIFICATIVA:	5
4. OBJETIVOS:	6
4.1 OBJETIVO GERAL:	6
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	6
5. METODOLOGIA.....	7
6. CRONOGRAMA DE AÇÕES:	14
7. AVALIAÇÃO:	16
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	17

1. IDENTIFICAÇÃO

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: Fevereiro à Dezembro.

ÓRGÃO RESPONSÁVEL: Núcleo de Tecnologia Educacional de Nova Andradina

ESCOLA: Estadual Senador Filinto Muller - Extensão - Sala Trigueña

COORDENADORES DO PLANO:

MULTIPLICADOR (A) NTE: Carla Varela

PROGETEC: Claudemir Foratini de Oliveira

COLABORADORA: Cinthya Maria Staut

TÍTULO DO PROJETO: Plano de Ação 2017 - Inserção de recursos tecnológicos no ensino e aprendizagem.

TIPO DE PROJETO: Formação técnica e pedagógica.

CARGA HORÁRIA TOTAL: 60 horas

PÚBLICO ALVO: Professores, Coordenadores e Gestores.

MUNICÍPIO: Ivinhema/MS

2. INTRODUÇÃO:

Nos dias atuais é perceptível a falta de motivação dos estudantes em relação ao processo de ensino aprendizagem oferecido em grande parte das escolas. Diante disso, como uma forma de buscar alternativas para motivar os educandos, propõe-se a inclusão de recursos tecnológicos nas práticas de ensino de forma que proporcione aos mesmos o desenvolvimento de sua autonomia na aprendizagem.

Com a utilização das tecnologias é possível que o professor faça o papel de orientador e ofereça condições aos educandos de participar do processo de ensino e aprendizagem, transformando-os assim em alunos pesquisadores e desenvolvedores de ideias e por fim tornando-os autores de seu próprio conhecimento.

Demo (2002) argumenta que é indispensável penetrar nos alunos convivências com estratégias de pesquisa, motivando-os para esta elaboração, para que assim se tornem emancipados. Dessa forma, acreditamos que uma melhor utilização dos recursos citados no processo de ensino e aprendizagem, irá contribuir para ampliar as possibilidades quanto à formação de alunos críticos tanto na escola quanto no seu meio social.

Mediante a realidade diagnosticada nesta unidade escolar, a Coordenação Pedagógica da Escola Extensão Senador Filinto Muller Sala Trigueña juntamente com o PROGETEC e a Professora Multiplicadora do NTE de Nova Andradina, viram a necessidade de elaborar um plano de ação com propostas que redesenhe tais ações atendendo ao anseio da comunidade escolar. Pretendemos alcançar uma inovação didática, promovendo a qualificação tanto do docente quanto do discente em relação às tecnologias a serem agregadas de forma a promover uma transformação no aprendizado de nossos alunos que estarão sempre em contato com as novas mídias da tecnologia na educação Assim sendo, as atividades propostas neste plano nortearão o trabalho idealizado para o ano letivo de 2017, tendo como intuito orientar de forma democrática a integração e o uso das tecnologias e recursos midiáticos no processo de ensino e aprendizagem.

3. JUSTIFICATIVA:

Sabemos que hoje são muitos os desafios com os quais professores se deparam dentro de uma sala de aula, pois os estudantes tem acesso a vários mecanismos de informação promovendo a dispersão e tirando a atenção deles de modo quase que contínuo, como: celulares e outros dispositivos móveis, além das corriqueiras conversas paralelas. No entanto percebemos a necessidade de desenvolver ações que contemple uma maior participação dos estudantes

instigando-os nas suas próprias produções conforme as propostas de trabalho planejadas pelos professores.

Nesse sentido vemos a necessidade de capacitar professores com a utilização de celulares e câmeras fotográficas para fazerem os registros das atividades, como também programas de edição de vídeos como o *Movie Maker* e editor de vídeo online do *Youtube* para que posteriormente possam desenvolver ações com os estudantes partindo de situações vivenciadas no seu cotidiano e interligando com as ações planejadas mediante o referencial curricular do Estado de Mato Grosso do Sul.

Diante do exposto, este plano de ação justifica-se devido à necessidade de oferecer formação aos professores desta unidade escolar, para que a partir das oficinas realizadas eles possam integrar as tecnologias ao seu fazer pedagógico de forma a promover uma inovação metodológica, possibilitando ao aluno ser protagonista de sua aprendizagem durante a construção de seus conhecimentos.

4. OBJETIVOS:

4.1 OBJETIVO GERAL:

Oferecer oficinas de formação aos docentes com o intuito de proporcionar condições para que os mesmos possam orientar os estudantes na produção de atividades partindo de situações vivenciadas no seu cotidiano levando-os a se tornarem os coautores da sua própria aprendizagem, como descritas no plano de ação.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Capacitar os docentes de forma que venham a se utilizar dos recursos tecnológicos como: máquina fotográfica, celulares, *Scribus*, *Kolour Paint* e editor de vídeos do *Youtube* e *Movie Maker*, para orientar e auxiliar os

discentes oferecendo a eles condições de se tornarem coautores do processo de aprendizagem na escola em que estão inseridos.

- Proporcionar aos docentes condições para que possam criar um acervo de atividades com a utilização do *software Hot Potatoes* na preparação e execução de *quizzes* e Simulados *Online* embasados nas avaliações externas como: ANA, SAEMS e PROVA BRASIL.

5. METODOLOGIA

No início do ano letivo de 2017, mais especificamente na semana pedagógica, o PROGETEC e a Coordenação Pedagógica farão a explanação das ações previstas no plano de ação do referido ano, aos professores dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Estadual Senador Filinto Muller - Extensão - Sala Trigueña que serão colocadas em práticas na forma de capacitação e orientação aos estudantes envolvidos nessas ações. Ainda neste período, caso seja necessário, serão feitas alterações no plano de ação.

Após a apresentação das ações previstas no plano de ação, o PROGETEC comunicará aos professores que durante o ano letivo, se necessário e durante as horas atividades dos mesmos, estará à disposição para orientá-los quanto às dúvidas em relação ao sistema de planejamento e diário online, na inserção de tecnologias no planejamento e desenvolvimento das atividades, como também os auxiliando e orientando-os na elaboração de Projetos de Ensino juntamente com a Coordenação Pedagógica, e posteriormente, na execução das atividades (ações) propostas, ressaltando ainda que a aplicação das oficinas aos professores será feitas nas horas de planejamento.

No entanto, durante o ano letivo, o PROGETEC irá verificar a solicitação dos recursos feito no sistema de planejamento online SED/MS como também fazer a

alimentação constante no portfólio diário na página *Wikispaces*, registros de atividades e eventos no *Blog* e *Facebook* da escola.

As ações têm como principal foco, o de capacitar os professores, para integrarem novas metodologias no ensino e aprendizagem, pois se viu a deficiência do aluno em relação a sua própria produção. Diante disso, essas ações irão possibilitar uma maior participação dos estudantes, ou seja, instigar eles a criarem suas próprias produções, desafiando-os a produzirem de forma coletiva sob a orientação dos professores envolvidos.

No início das aulas do primeiro semestre será desenvolvida a oficina **“Utilização de dispositivos móveis e recursos tecnológicos na produção de materiais audiovisuais”** que tem com objetivo capacitar os professores para a integração de recursos tecnológicos no ensino e aprendizagem. Paralelamente a esta ação o PROGETEC, a Coordenação Pedagógica, professores regentes e de áreas dos 4º e 5º anos iniciarão um trabalho de forma coletiva e em parceria com funcionários da saúde, mais especificamente com a equipe de controle de vetores da Unidade de Saúde do Bairro Trigueña, para a realização de palestras de conscientização com os estudantes e orientando-os no trabalho de campo de como fazer a prevenção, erradicação, ou seja, o combate ao mosquito *Aedes Aegypti* que é o transmissor de várias doenças perigosas como, por exemplo, dengue e febre amarela urbana.

Após a explanação da primeira ação será comentado sobre a oficina de formação que será oferecida para os professores no software educacional *Hot Potatoes* que é um excelente programa para auxiliar os professores na produção de atividades para serem resolvidas online. Esta oficina contemplará aos professores dos 3º, 4º e 5º anos nas disciplinas de Língua Portuguesa, Matemática e Ciências da Natureza possibilitando-os condições de elaborarem simulados online. das respectivas disciplinas com o intuito de preparar os estudantes para as avaliações externas.

Portanto, serão oferecidas duas oficinas de formação durante o ano letivo de 2017 que estarão vinculadas aos Projetos de Ensino, sendo que o primeiro projeto estará voltado a conscientização e combate ao mosquito *Aedes Aegypti* com ações direcionadas aos alunos que serão os protagonistas dessas ações sobre a mediação dos professores envolvidos no projeto, e o segundo projeto a ser desenvolvido com os alunos, será a criação de simulado online propiciando a eles a serem os coautores de suas próprias produções sob orientações dos professores, coordenadora pedagógica e PROGETEC.

O desenvolvimento das ações da oficina 1 se dará da seguinte forma:

Oficina 01 - “Utilização de dispositivos móveis e recursos tecnológicos na produção de materiais audiovisuais”.

Ao iniciar o primeiro semestre daremos início à oficina “Utilização de dispositivos móveis e recursos tecnológicos na produção de materiais audiovisuais” com carga horária total de 40 horas.

A realização da oficina ocorrerá nas horas de atividades dos professores no período de 06 de março a 03 de julho de 2017. Na primeira etapa, 06 de março a 28 de abril de 2017, ocorrerá a formação dos professores visando capacitá-los quanto a utilização de câmera fotográfica, celulares, editor *Scribus*, *Kolour Paint* e editor de vídeos no *Youtube* e *Movie Maker*, para que tenham condições de orientar e auxiliar os alunos a desenvolverem as ações previstas no projeto de ensino que será elaborado neste mesmo período. Na segunda etapa, período compreendido entre 03 de abril a 03 de julho, acontecerá o desenvolvimento do projeto de ensino com os educandos, possibilitando assim, a tornarem-se coautores do processo de aprendizagem na escola em que estão inseridos.

Fazendo um trabalho paralelo durante a formação dos professores, juntamente com Coordenação Pedagógica e PROGETEC, iniciaremos a escrita do projeto de ensino a ser colocado em prática nesse semestre, que terá como foco a prevenção sobre as doenças transmitidas pelo mosquito *Aedes Aegypti* e, partindo

dessa premissa e em parceria com funcionários da saúde, faremos um trabalho de conscientização com os estudantes e moradores do bairro em que a escola está localizada.

Este projeto estabelece um planejamento de formação e orientação aos professores para que eles possam se utilizar do uso dessas ferramentas (máquina fotográfica e celular) em prol do processo de ensino-aprendizagem. É perceptível que o uso dessas ferramentas, até hoje, raramente estão voltados para a prática pedagógica, daí então percebemos a viabilidade de utilizar-se destes recursos direcionando o uso dos mesmos na escola de forma adequada ao processo ensino aprendizagem.

O *Scribus* é um aplicativo que foi inicialmente desenvolvido para a plataforma Linux. É um excelente programa livre para a produção de revistas, propagandas, jornais, enfim, qualquer documento que necessita de uma bela apresentação de texto e imagens. Além disso, ele também pode ser usado para a geração de PDFs inteligentes, com formulários.

O *KolourPaint* é um programa livre, sendo um editor gráfico para edição e formatação de desenhos e imagens, similar a ao aplicativo *Paint* da *Microsoft*. O programa apresenta algumas funcionalidades adicionais, tal como suporte para a transparência. Destina-se a ser um conceito simples de entender, proporcionando um nível de funcionalidade orientada para o usuário médio. É projetado para as tarefas diárias, tais como: Pintura - desenhar diagramas e "pintura a dedo"; Manipulação de Imagens - Imagens e edição de fotos, aplicando efeitos; Edição de Ícones - desenho e logotipos com transparência.

O editor de vídeo do *YouTube* (*on line*) pode ser utilizado para reunir clipes, criar vídeos novos e publicá-los no *YouTube*. Todos os envios são adicionados (salvos) automaticamente ao Editor de vídeos. Com esta ferramenta é possível combinar diversos vídeos e imagens para criar um vídeo novo, cortar clipes em durações personalizadas, adicionar músicas de uma biblioteca de faixas aprovadas,

personalizar os clipes com ferramentas e efeitos especiais. Para ter acesso à ferramenta, é necessário ter uma conta *Google*.

O *Movie Maker* é um editor de filmes gratuito para *Windows*. Com ele, é possível criar, editar e compartilhar filmes diretamente do computador. Para fazer filmes basta arrastar e soltar os arquivos dentro do programa. Há ainda as funções de trilha sonora, transições, legendas, créditos, filtros e animações. Porém, não há opção de edição de áudio ou efeitos sonoros, apenas é possível cortar a faixa. Os projetos podem ser salvos para editar posteriormente sem perder o andamento do trabalho.

A partir dos registros das ações com o celular e a câmera fotográfica será utilizado o editor de vídeo do *Youtube* ou outro programa similar que é o *Movie Maker*, pois ele é meio de entretenimento de muitos, mas também é uma plataforma de expressão própria e profissional, sendo visitado por quem quer ver vídeos publicados no *Youtube* ou até mesmo publicar seus próprios vídeos é gratuito e podem ser usados em seu computador para uma série de edições bem legais.

Essa oficina tem como objetivo de capacitar os docentes de forma que venham a se utilizar dos recursos tecnológicos como: máquina fotográfica, celulares, editor *Scribus*, *Kolour Paint* e editor de vídeos do *Youtube* e *Movie Maker*, para orientar e auxiliar os discentes oferecendo a eles condições de se tornarem coautores do processo de aprendizagem na escola em que estão inseridos.

O conteúdo programático desta primeira oficina será trabalhado da seguinte maneira:

1º Encontro – Manuseando a câmera fotográfica - ligar/desligar a câmera, escolher as opções de fotografar ou filmar, fazer *download* das fotos/vídeos para computador. (2 h)

2º Encontro – Celular - Acessar câmera do celular, registrar fotos/vídeos e fazer *download* para computador via cabo. (2 h)

3º Encontro – Celular – Fazer acesso ao *whatsapp* no celular e acessar *whatsapp* web no computador e celular, fazer download de fotos e vídeos via *whatsapp*. (2 h)

4º Encontro – *Kolour Paint* - Acessar o programa, editar e formatar imagens, inserir caixa de texto e salvar imagens. (2 h).

5º Encontro – *Scribus* – Acessar o programa, criar imagem, inserir uma imagem, alterar propriedade da imagem, Iniciar novo documento, abrir documento fechar documento, Imprimir documento e exportar documento para PDF. (4 h)

6º Encontro - *Youtube* (editor on-line): fazer log in com o *Gmail* e acessar o aplicativo *Youtube*, encontrar o editor de vídeo, adicionar imagens ou vídeos, cortar, prolongar, recortar, remover, inserir efeitos, texto, adicionar música, finalizar criar vídeo. (publicar). (4 h).

7º Encontro: *Movie Maker*. conhecer a interface, adicionar vídeos e imagens, adicionar música editar tempo da imagem, adicionar efeitos, transição, legendas, títulos, créditos, salvar projeto e salvar. (4 h).

8º Encontro: Orientar na elaboração e execução de projetos/planos de ensino com a utilização das ferramentas da oficina, contemplando os conteúdos curriculares de acordo com o referencial do Estado do Mato Grosso do Sul. (20 h).

Oficina 02 – "Elaboração de quizz no software *Hot Potatoes*"

A oficina "Elaboração de *quizz* no software *Hot Potatoes*" será ofertada no início do segundo semestre, em consonância com a execução das ações do projeto de ensino Simulado *Online* com previsão para o período de 01 de agosto a 07 de dezembro onde será trabalhado o software educacional *Hot Potatoes* para a criação de *quizzes* com finalidade da elaboração de simulados online.

O *Hot Potatoes* é um programa de origem canadense que conta com um conjunto de seis ferramentas de autoria. Esse programa foi desenvolvido pela *University of Victoria CALL Laboratory Research and Development*. As ferramentas existentes nele possibilitam a criação de exercícios variados, como por exemplo,

palavras cruzadas, múltipla escolha, associações entre colunas. Outro ponto relevante no tocante ao uso das ferramentas é a interatividade, uma vez que as atividades são criadas para uso virtual.

Esse *software* possibilita ao usuário criar *quizz* online e posteriormente disponibilizá-los em alguma página da *web*. No caso desta oficina as páginas a serem utilizadas para as postagens dos links das atividades serão as páginas *Wikispaces* e *Blog* da escola.

O objetivo dessa oficina é de proporcionar aos docentes condições para que possam criar um acervo de atividades com a utilização do *software Hot Potatoes* na preparação e execução de *quizzes* e Simulados Online embasados nas avaliações externas como: ANA, SAEMS e PROVA BRASIL.

A realização da oficina ocorrerá nas horas atividades dos professores, onde serão trabalhados de forma prática os ambientes para a produção das atividades de acordo com as ações descritas no projeto de ensino a ser elaborado pela coordenadora pedagógica e professores em consonância com o referencial curricular. A carga horária total desta oficina será de 20h presenciais.

Os professores do 3º ao 5º ano irão participar do desenvolvimento de um projeto referente a simulados on-line, tendo com objetivo de preparar os estudantes para as avaliações externas de 2017.

O desenvolvimento do conteúdo programático desta oficina se dará da seguinte forma:

1º Encontro: Baixar o *software Hot Potatoes* para o computador do professor e mostrar as ferramentas disponíveis no *software*. (2hs).

2º Encontro: *JQuiz*: Inserir os dados, perguntas e respostas para o *quiz*: escolha múltipla. (2hs).

3º Encontro: *JQuiz*: Inserir os dados, perguntas e respostas para o *quiz*: resposta curta. (2hs).

4º Encontro: *JQuiz*: Inserir os dados, perguntas e respostas para o *quiz*: pergunta híbrida e seleção múltipla. (2hs).

5º Encontro: *JQuiz*: Inserir os dados, perguntas e respostas para o *quiz*: seleção múltipla. (2hs).

6º Encontro: *JQuiz*: Inserir a informação de configuração desejada, gravar os dados e publicar. (2hs).

7º Encontro: Orientar na execução de projetos/planos de ensino com a utilização das ferramentas da oficina, contemplando os conteúdos curriculares de acordo com o referencial do Estado do Mato Grosso do Sul (8hs).

As atividades a serem realizadas e as produções dos estudantes, serão divulgadas nas páginas Wikispaces, Blog e Facebook da escola, observando ainda que será elaborado um vídeo mostrando as etapas de formação e execução conforme orientação do NTE sendo disponibilizados juntamente com os planos de aula e projetos de ensino na página da *Wikispaces* da escola.

6. CRONOGRAMA DE AÇÕES:

AÇÃO	OBJETIVO	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
Apresentação do Plano de Ação 2017 ao Corpo Docente, Coordenação e Gestão.	Apresentar as oficinas que serão desenvolvidas durante o ano de 2017.	Semana Pedagógica.	
Preenchimento das planilhas de abertura de cursos / oficinas e disponibilizar na Wiki.	Preencher planilhas de abertura de cursos / oficinas.		

Oficina 01: "Utilização de dispositivos móveis e recursos tecnológicos na produção de materiais audiovisuais".	Capacitar os docentes de forma que venham a se utilizar dos recursos tecnológicos como: máquina fotográfica, celulares, editor Scribus, Kolour Paint e editor de vídeos do Youtube e Movie Maker, para orientar e auxiliar os discentes oferecendo a eles condições de se tornarem coautores do processo de aprendizagem na escola em que estão inseridos.	06 de março a 03 de julho de 2017.	40 h
Organização de material para pedido de certificação. Postagem dos Planos de Aula, Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 01.	Providenciar documentação das oficinas e encaminhar ao NTE o material para solicitar certificação dos professores cursistas.	24 de julho a 28 de julho.	
Oficina 02: "Elaboração de quizzes no software Hot Potatoes".	Proporcionar aos docentes condições para que possam criar um acervo de atividades com a utilização do software Hot	01 de agosto a 07 de dezembro de 2017.	20h

	<i>Potatoes</i> na preparação e execução de <i>quizzes</i> e Simulados <i>Online</i> embasados nas avaliações externas como: ANA, SAEMS e PROVA BRASIL.		
Organização de material para pedido de certificação. Postagem dos Planos de Aula, Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 02.	Providenciar documentação das oficinas e encaminhar ao NTE o material para solicitar certificação dos professores cursistas.	06 a 11 de dezembro de 2017.	
Elaboração do Plano de Ação 2018.	Elaborar plano de ação para o ano de 2018.	13 a 30 de dezembro de 2017.	

7. AVALIAÇÃO:

A avaliação será processual, onde será observado o desempenho dos professores envolvidos nas oficinas ofertadas, bem como o seu empenho em aplicar a utilização dos recursos oferecidos com os estudantes de acordo com as ações propostas no Projeto de Ensino de modo que venha a instigá-los a tornarem coautores de suas próprias produções avaliando assim o produto final.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<https://support.google.com/youtube/answer/183851?hl=pt-BR> < acessado em 25/11/2016 >

<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/windows-movie-maker.html>
< acessado em 25/11/2016 >

<http://guida.querido.net/hotpot/tutorial-pt.htm> < acessado em 23/11/2016 >

DEMO, P. Educar pela pesquisa. 5. ed. Campinas, SP. Autores Associados, 2002.
Disponível em
http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/1975_1145.pdf
< acessado em 23/11/2016 >

<http://www.ebah.com.br/content/ABAAAAKeEAC/tutorial-como-utilizar-scribus>
< acessado em 18/11/2016 >

<https://www.vivaolinux.com.br/artigo/Kolourpaint-Um-editor-grafico-muito-util>
< acessado em 18/11/2016 >

http://www.suapesquisa.com/mundoanimal/mosquito_da_dengue.htm
< acessado em 16/11/2016 >

<http://g1.globo.com/bemestar/aedes-aegypti/> < acessado em 16/11/2016 >

<http://seducacional.org/blog/wp-content/uploads/2013/08/Tutorial-do-Scribus-1.4->

.2.pdf < acessado em 16/11/2016 >